



**You have downloaded a document from  
RE-BUS  
repository of the University of Silesia in Katowice**

**Title:** Le neofantastique : un jeu avec le fantastique traditionnel?

**Author:** Katarzyna Gadomska

**Citation style:** Gadomska Katarzyna. (2009). Le neofantastique : un jeu avec le fantastique traditionnel?. "Romanica Silesiana" (No. 4 (2009), s. 40-51).



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI  
W KATOWICACH



Biblioteka  
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki  
i Szkolnictwa Wyższego

KATARZYNA GADOMSKA

Université de Silésie

## Le néofantastique : un jeu avec le fantastique traditionnel ?

**ABSTRACT:** The traditional fantastic literature of the nineteenth century is a genre *par excellence* codified. The present study indicates how the new fantastic literature of the twentieth and the twenty-first century plays with these codes and with the customs of the traditional reader. This work discusses the literary games, very diversified, on the level of the content (the modifications of the traditional fantastic motives, for example the motif of a ghost or of a vampire) and on the level of the form (the new techniques of writing versus the traditional techniques of the literature referring to the supernatural). The present study analyses the short stories by writers writing in French, for example Rémi Karnauch, Jean-Pierre Andreu, Stéphanie Benson, Pierre Pelot, Yves and Ada Rémy, and Jean-Pierre Bours.

**KEY WORDS:** Tale of twilight, the supernatural, horror, fear, ghost, vampire, game.

Le fantastique traditionnel, c'est-à-dire celui du XIX<sup>e</sup> siècle, est un genre codifié par excellence : il affectionne un nombre restreint de lieux, surtout ceux qui sont insolites, déserts, effrayants ; il préfère certaines heures plus que les autres, dont minuit par exemple ; il procède volontairement par la récurrence des motifs dont le nombre est fini ; il choisit toujours le même type social et affectif du protagoniste ; enfin, il se sert fréquemment des mêmes techniques d'écritures capables d'éveiller la peur des lecteurs. Il n'est donc pas étonnant qu'il soit facile, à un tel degré de codification, de jouer avec ces éléments de la poétique évoqués plus haut. Le nouveau fantastique, du XX<sup>e</sup> et du XXI<sup>e</sup> siècles, s'adonne souvent à toute une multitude de jeux littéraires brisant la convention figée du genre et faisant défi aux habitudes du lecteur traditionnel.

Le but de la présente étude consiste à montrer certains de ces jeux littéraires du néofantastique de langue française au niveau du contenu et de la forme.

Deux motifs littéraires semblent être des piliers du fantastique traditionnel, à savoir le thème du fantôme et celui du vampire. Regardons de plus près s'ils sont aussi présents dans le néofantastique et s'ils subissent quelques modifications par rapport à leur image canonique du XIX<sup>e</sup> siècle.

Il serait difficile de trouver une figure anxiogène plus stéréotypée que le fantôme du XIX<sup>e</sup> siècle. Rappelons que le spectre traditionnel « pâle, blanchâtre et pontifiant » (SCARBOROUGH, D., 1959 : 81) apparaît à minuit dans un château ou au cimetière aussi bien pour effrayer, tourmenter les vivants que pour exiger l'accomplissement d'un acte. Craignant la lumière du jour, le fantôme traditionnel disparaîtra à l'aube. Vérifions s'il est possible de caractériser de cette façon le spectre moderne.

Rien n'avertit le lecteur du récit *Le cimetière de Rocheberne* de Jean-Pierre Andreuon qu'il s'agit d'une histoire de revenant. Il est vrai que l'action se passe au cimetière, un cadre de prédilection du fantastique du XIX<sup>e</sup> siècle, le siège de la mort et un lieu particulièrement épouvantable. Cependant, le cimetière de Rocheberne est décrit par l'auteur comme un endroit très agréable aux allées tranquilles et ensoleillées, ressemblant plutôt à un parc, où même les amoureux se donnent rendez-vous. L'écrivain joue dès le début avec les clichés du fantastique : il rejette, entre autres, le « chronotope »<sup>1</sup> caractéristique du fantastique du XIX<sup>e</sup> siècle (BAKHTINE, M., 1978). Dans le fantastique classique, l'espace et le temps collaborent afin de créer un effet d'épouvante : le spectre traditionnel apparaît donc au cimetière, « espace d'hostilité » (BACHELARD, G., 1957 : 17), toujours la nuit. Le nouveau fantastique n'aime pas les stéréotypes : Andreuon situe l'action du récit dans un lieu consacré par la tradition fantastique mais, non seulement le cadre semble gai et accueillant, il est de plus présenté uniquement le jour. De cette façon, le « chronotope » fantastique et son effet habituel, c'est-à-dire la terreur, sont annihilés et deviennent des éléments d'un jeu entre l'auteur et le lecteur, amateur des histoires de fantômes.

Le narrateur du récit en question participe également au jeu entre l'écrivain et le lecteur. Au premier abord, il semble s'inscrire dans une caractéristique habituelle du personnage fantastique, solitaire et anonyme. Le héros qui se promène chaque jour, en plein soleil, à travers les allées du cimetière, avoue aimer particulièrement la solitude : « [...] je suis et reste un asocial, qui n'a peu de rapports avec ses semblables [...] » (ANDREUON, J.-P., 1997 : 86). Il jouit d'un anonymat complet : le lecteur ne connaît ni son nom, ni son âge ni aucun détail de sa vie. Conformément à la tradi-

<sup>1</sup> Nous tenons à préciser que nous employons le terme « chronotope » exactement dans le même sens que M. Bakhtine, c'est-à-dire pour désigner la collaboration stricte de l'espace et du temps (à ce propos consulter M. WANDZIOCH, 2001 : 110—129).

tion fantastique, un tel personnage devient toujours la proie d'un « phénomène fantastique »<sup>2</sup>, tout-puissant et effrayant par excellence. L'excipit de la nouvelle, un élément différent du jeu auteur / lecteur, jette tout de même une lumière nouvelle sur la nature du héros. Celui-ci constate que « quand le soleil [...] embrase en douceur ce monde quiet [...] lui invisible aux vivants » (ANDREVON, J.-P., 1997 : 87) traverse le cimetière, sa demeure à jamais tandis que ses compagnons le hantent la nuit, par « le respect des traditions » (ANDREVON, J.-P., 1997 : 86). Le protagoniste s'avère donc être un revenant peu traditionnel, aimant le soleil et ne voulant pas tourmenter les vivants. Il faut également souligner que, contrairement à la tradition fantastique, le héros, accomplissant à la fois le rôle du personnage et du phénomène, n'est pas une figure anxiogène, comme l'était toujours le phénomène fantastique, dont par exemple le spectre traditionnel. Sans aucun doute, l'effet provoqué par ce revenant moderne est avant tout la surprise du lecteur et non la peur.

La tendance consistant à diminuer le caractère anxiogène du fantôme, jadis « une vraie machine à faire peur » (VAX, L., 1965 : 54), est encore perpétuée par un aspect psychologique ou symbolique que le motif en question revêt fréquemment dans le nouveau fantastique. C'est par exemple le récit *La maison à vendre* d'Ada et Yves Rémy qui apporte un exemple convaincant du traitement psychologique du thème. La narratrice, une vieille veuve, semble au début raconter une histoire typiquement fantastique de la maison hantée. Elle constate de ne pas être seule dans sa grande maison. Un esprit méchant, un poltergeist paraît hanter la demeure et irriter par son activité malicieuse la propriétaire. Quand l'héroïne referme soigneusement derrière elle chaque porte, car elle ne supporte pas les courants d'air, quelqu'un la rouvre chaque fois. Quand la femme ferme les persiennes afin d'éviter une lumière trop crue, quelqu'un fait toujours claquer les volets. La veuve déteste la radio, quelqu'un le fait marcher à son insu. La femme accumule des exemples semblables. Se sentant persécutée par une présence invisible et méchante, la narratrice prétend que « la maison elle-même me paraît se prêter à ce jeu funeste. Elle devient de jour en jour plus étrange, pour tout dire hostile » (RÉMY, A. et Y., 1998 : 417).

Dans la deuxième partie de la nouvelle, un autre narrateur, cette fois-ci un veuf âgé, semble narrer la même histoire, mais à rebours. Il ressent aussi une présence invisible dans sa maison et voit des traces de son activité maléfique. Lorsque l'homme, amateur de l'air frais, laisse une porte ouverte, quelqu'un la referme tout de suite. Quand il ouvre les volets, quelqu'un fait retomber les rideaux, etc. Le lecteur retrouve les mêmes exemples que ceux évoqués par la veuve, mais décrits d'une perspective

<sup>2</sup> Le terme du phénomène fantastique est utilisé au sens proposé par J. Malrieu.

différente. Le narrateur croit que c'est peut-être sa femme défunte qui hante leur ancienne demeure. Il essaye de communiquer avec elle, mais en vain, le fantôme ne comprend pas de signes qu'il lui laisse. En réfléchissant toujours sur la nature des événements inquiétants, le héros se pose une question à laquelle il n'est pas capable de répondre : qui est mort en vérité ? Sa femme, lui-même ou bien les deux à la fois, sans aucune possibilité de communication après la mort, comme jadis durant leur vie commune ?

Il semble que le thème profond de la nouvelle ne soit pas la maison hantée mais les problèmes du couple mal assorti. Il n'est pas tellement important que les protagonistes soient des fantômes. Ils ne reviennent pas pour effrayer. Le motif classique du spectre hantant son ancienne maison ne sert que d'un prétexte pour décrire les difficiles relations entre le mari et la femme. Malheureux de leurs vivants, incapables de nouer une communication quelconque, ils demeurent malheureux après leur mort. Qui plus est, les époux ont des goûts très différents, même s'il s'agit des détails sans importance, et ces différences subsistent après leur mort pour les séparer à l'éternité. Egoïstes, disputés depuis toujours avec le partenaire, ils ne remarquent pas le moment de la mort et continuent à vivre dans leur demeure, ensemble mais séparément, sans voir, ni écouter l'autre.

Le fantôme, se déconnectant du surnaturel pur, peut également devenir un symbole, ce qui est visible par exemple dans la nouvelle *L'âge de pierre* de Stéphanie Benson. Le texte, dont l'action se passe, semble-t-il au début, dans un Moyen Âge de conventions, raconte une histoire pleine de cruauté, d'une femme, Aïcha. Chaque jour, elle assiste aux actes barbares des hommes-bourreaux qui lapident les femmes, qui tuent les enfants et les vieillards pour des raisons futiles. L'héroïne a peur même de son mari participant également à ces actes cruels. Pour survivre, « les femmes doivent se montrer invisibles, [...] devenir fantômes, se retirer de la vie » (BENSON, S., 2002 : 49). Cette comparaison de la femme au fantôme se répète dans le texte. Par exemple, la narratrice remarque que les femmes ne sont que « des fantômes d'avenues dans une ville longtemps morte de peur » (BENSON, S., 2002 : 47). L'auteur profite de la figure du spectre de façon peu traditionnelle. Le fantôme ne lui sert pas à effrayer car ce qui provoque l'angoisse du lecteur et du personnage ce sont plutôt les atrocités de toute sorte, œuvre d'hommes et non d'êtres surnaturels. Le fantôme s'inscrit dans une optique féministe : cet être mort incarne la femme, qui bel et bien vivante, est comme morte dans la société masculine. La femme y est dépourvue de tous les droits, pour vivre, elle doit se soumettre entièrement à la volonté et aux ordres de ses maîtres — les hommes.

Le récit acquiert des connotations nouvelles et plus inquiétantes quand, *in medias res*, l'auteur révèle que l'action se passe à Kaboul du

XX<sup>e</sup> siècle, à l'époque du règne des talibans. Le fantôme figurant la femme dans un monde arabe cesse d'être seulement un des accessoires usés du fantastique. Dépourvu de son habituel caractère anxiogène et de ses caractéristiques fixes, lié, en revanche, à la problématique sociale et féministe, le motif en question se renouvelle considérablement.

Le motif du vampire, le deuxième des thèmes<sup>3</sup> les plus angoissants et, malheureusement, les plus stéréotypés au XIX<sup>e</sup> siècle, noue également au XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles un jeu semblable avec les habitudes du lecteur. Le vampire typique possède toujours les mêmes traits distinctifs consacrés par la tradition littéraire et élaborés par certains écrivains, comme Goethe, Tolstoï, Le Fanu, Stoker, qui contribuent à créer au XIX<sup>e</sup> siècle une véritable mode de vampires. Rappelons que le vampire traditionnel est un mort-vivant qui quitte sa tombe après le coucher du soleil pour sucer du sang humain, sa nourriture de préférence lui procurant l'immortalité. Il ne craint que l'ail, l'argent, le crucifix et les hosties consacrées. Cet être surnaturel est presque tout-puissant : il est capable de se transformer en toutes sortes d'animaux ou en brouillard, il a le don de télépathie, il sait également descendre le long des murs, tel un lézard. On ne peut le tuer qu'en transperçant son cœur avec un pieu en bois.

Il est aussi facile de reconnaître un vampire d'après certains détails fixes de son aspect physique. Ce personnage effrayant est d'une pâleur étonnante contrastant avec ses cheveux noirs et longs. Il a des canines pointues, des ongles longs et acérés et une pilosité anormalement développée. Le vampire ne laisse aucun reflet dans les miroirs. Éternellement jeune, immortel, il est un séducteur cynique et débauché qui exerce une influence presque hypnotique sur ses victimes — les femmes. C'est pourquoi, dans la littérature du XIX<sup>e</sup> siècle, le motif en question est toujours lié à l'érotisme. Est-il possible de changer la caractéristique du personnage codifié à un tel degré ? Regardons comment le néofantastique joue avec ces clichés.

Au XX<sup>e</sup> siècle, toutes les certitudes et tous les stéréotypes concernant le personnage du vampire sont rejetés, entre autres, sous une influence considérable de la science-fiction ainsi que du « mainstream »<sup>4</sup> littéraire.

Le vampire transformé grâce à l'apport de la science-fiction ne ressemble en rien à Dracula et ses confrères. Il ne possède plus de traits distinctifs stables concernant son aspect physique et ses capacités. Le vampirisme n'a plus le caractère surnaturel : fréquemment, il est expliqué par une hypothèse (para)scientifique, telle une maladie d'origine génétique.

<sup>3</sup> Nous voudrions préciser que les termes « motif » et « thème » sont traités par la plupart des critiques du fantastique comme synonymes (cf. CAILLOIS, R., 1965 ; VAX, L., 1965).

<sup>4</sup> Nous utilisons les termes « mainstream » et « courant principal » comme synonymes.



Souvent, cette ancienne figure anxiogène par excellence ne provoque plus la peur, et parfois, comme dans le récit analysé ci-dessous, elle est liée à une sorte d'humour noir.

C'est par exemple la nouvelle *Le pourvoyeur* de Rémi Karnauch qui en apporte une preuve convaincante. Le pourvoyeur, protagoniste du texte, est un vampire très atypique par rapport au modèle traditionnel du vampire du XIX<sup>e</sup> siècle. Dans la nouvelle en question, le pourvoyeur est appelé par un homme malade lui-même. Leurs relations ne ressemblent aucunement aux rapports entre l'homme — la victime et le vampire — le monstre. On a même l'impression que le vampire se comporte comme un médecin et le personnage comme son patient. Après un examen attentif, le vampire fait au malade une sorte de transfusion de son propre sang, plus riche en substances vitales que le sang humain. Cette cure médicale particulière constitue le contraire de l'acte vampirique normal : c'est le vampire qui, après, perd toutes ses forces et devient faible et exsangue, tandis que l'homme récupère sa santé très vite. Qui plus est, l'acte n'est pas gratuit : le patient doit à son bienfaiteur deux mille cinq cents francs. Cette capacité extraordinaire du vampire n'a rien de surnaturel, elle est expliquée de manière quasi scientifique, comme « une particularité physiologique, un peu monstrueuse d'ailleurs, rien de plus » (KARNAUCH, R., 1980 : 238). Après avoir perdu toutes ses forces au cours de l'intervention, le bénéficiaire du don se régénérera plus tard et peut continuer son activité.

Soulignons également que l'auteur du texte rejette non seulement tous les clichés concernant l'acte vampirique, la figure du vampire diffère considérablement de ses ancêtres littéraires du XIX<sup>e</sup> siècle. Le vampire moderne ne se distingue pas des humains par son aspect physique : il ressemble à un homme tout à fait médiocre. C'est pourquoi, il peut se promener dans les rues, utiliser les moyens de transport public. Il n'a pas peur des phénomènes que craint le vampire traditionnel : le soleil, le crucifix, l'ail, l'argent ne lui feront aucun mal. Le pourvoyeur n'est non plus aliéné ni révolté contre la société : tout au contraire, il s'adapte parfaitement à la vie sociale en profitant de ses pouvoirs afin de gagner la vie, d'autant plus qu'il est marié et père de famille. Son don exceptionnel ne provoque pas la peur des humains, mais leur respect envers la créature bien supérieure à eux.

Un autre changement du motif en question s'opère sous l'influence de « courant principal » de la littérature. Tout comme dans le cas du fantôme analysé plus haut, les accents se déplacent de la peur vers la psychologie et la symbolique, ce qui est par exemple visible dans *Duz* de Pierre Pelot. Le protagoniste, le garçon de huit ans appelé Duz, est délaissé par sa mère et son parâtre, semble-t-il temporairement, dans un orphelinat. Une grande partie de ce roman fantastique est consacrée à une problématique sociale

et psychologique. L'auteur décrit un ghetto dans lequel vivent des êtres inutiles pour la société : enfants abandonnés, orphelins, enfants attardés mentalement, ceux avec des problèmes de toutes sortes, enfin vieillards abandonnés par leurs familles. Pelot se concentre sur leurs sentiments, sur leurs problèmes d'adaptation dans un milieu nouveau. L'intrigue ressemble beaucoup à celle qui est caractéristique des textes « mainstream » et elle ne fait aucunement penser au surnaturel.

Le thème du vampire est introduit *in medias res* et il se développe dans une double optique. Celle comportant des éléments plus traditionnels est évoquée dans le récit d'un des vieillards appelé La Noblesse. Il avoue à Duz et ses collègues que parmi les habitants il y a de vrais vampires : « La nuit, ils rôdent. Ils boivent le sang des morts. De jour, ils reprennent leurs formes de gosses anormaux ou de dingues » (PELOT, P., 1997 : 216). Dès lors, le vieillard raconte aux enfants des récits de vampires avec tous les ingrédients traditionnels du mythe vampirique. Une nuit, La Noblesse emmène Duz et un autre garçon dans les souterrains où se rencontrent les vampires. Les enfants participent à la messe noire, pendant laquelle Duz est mordu par une des femmes-vampires. L'acte vampirique décrit est conforme à la tradition : la femme est une créature extrêmement belle, elle hypnotise sa victime qui ressent durant l'acte une excitation et une satisfaction presque sexuelles :

La femme enveloppa Duz de ses bras. [...] Et, dans un grand tourbillon fou de douleur et de jouissance mêlées, mordit. [...] Duz cria. Cria sous la douleur, et puis cria pour qu'elle morde encore, qu'elle continue. Pour que cela ne finisse jamais... Il l'aurait suivie jusqu'au bout des Enfers, en admettant que les Enfers existent. Et avec elle, ils ne pouvaient pas exister.

PELOT, P., 1997 : 310

La conséquence de l'acte est aussi canonique pour les récits vampiriques : Duz ressent lui-même la soif du sang, mord un vieillard et boit à son tour du sang. Le garçon se transforme donc en vampire. Pourtant, il s'avère le matin que tous les événements ne sont qu'un rêve de Duz.

Cette optique plus traditionnelle préfigure un aspect plus profond, psychologique et symbolique, de la métamorphose de Duz en vampire. Car une telle transformation a lieu : sous l'influence des événements traumatisants et de ses nouveaux copains Duz devient une véritable incarnation du mal. Le garçon commence à comprendre que son séjour en orphelinat durera beaucoup plus longtemps que deux mois de vacances, que probablement sa mère et son nouveau mari le délaisseront jusqu'à sa majorité. C'est pourquoi, il éprouve de la haine contre tout le monde. Sa première



victime est une fille attardée mentalement qu'il viole avec ses copains. Ensuite, il précipite du rocher, tout à fait consciemment, un collègue qu'il n'aime pas trop. Le dénouement du roman laisse supposer que l'enfant commettra encore un crime : quand sa mère et son parâtre lui font la visite, il leur propose, en cachant dans sa poche un grand couteau, une promenade dans un bois, un lieu sauvage et désert. Ils acceptent en prononçant des mots significatifs : « Nous t'appartenons corps et âmes jusqu'à 18 heures » (PELOT, P., 1997 : 326). Le vampirisme n'est donc qu'un prétexte pour exprimer une évolution intérieure du héros en un monstre humain — un psychopathe.

Notons au passage que la tendance de remplacer les vampires par les psychopathes est récurrente dans le nouveau fantastique. Il existe même le sous-genre du néofantastique appelé le « gore » où les psychopathes et leur activité morbide sont toujours au centre. Le cadre restreint de la présente étude ne nous permet pas de décrire en détails de traits distinctifs du « gore », c'est pourquoi nous ne voudrions qu'évoquer grosso modo les parallèles entre le vampire et le monstre humain. C'est, entre autres, Louis Vax qui remarque une parenté étrange entre les deux figures du mal : « Le vampire s'apparente au criminel, au maniaque sexuel » (VAX, L., 1965 : 78). Il faut également souligner que les tueurs en série sont souvent appelés les vampires par la société, tel le plus fameux meurtrier polonais nommé « le vampire de Silésie ». Ce qui les unit sans aucun doute est une alliance épouvantable de la violence et de la sexualité. Le vampire séduit sa victime pour boire son sang dans un acte rappelant un acte sexuel et constituant une source de plaisirs sensuels, aussi pour la victime. Le psychopathe peut également séduire sa victime, pour ensuite la priver de liberté et l'exposer aux différentes tortures, fréquemment de caractère sexuel, qui lui apportent une satisfaction qu'il est incapable d'atteindre dans un contact sexuel « normal ». Le psychopathe, tel un vampire traditionnel, boit parfois le sang de ses victimes. Dans les deux cas, la rencontre avec de personnages effrayants finit pour des victimes par la mort. Les deux figures agissent de préférence la nuit, comme des animaux carnivores. Le jour, le vampire se cache dans une tombe, tandis que le psychopathe cache sa vraie nature perverse derrière un masque d'honorabilité, dont par exemple une profession respectée ou un mode de vie exemplaire. Tous les deux, ils sont des révoltés contre la société, contre ses règles morales, religieuses, ainsi que contre ses lois. Ces personnages ambigus provoquent des réactions semblables : un mélange bizarre de répulsion et de fascination. Le vampire hypnotise, attire et horrifie sa victime. Le psychopathe, rejeté par la société, constitue en même temps son objet d'intérêt particulier : les gens lisent volontiers des textes dans des journaux parlant de crimes atroces commis par les déviants, aussi les

thrillers sur les psychopathes deviennent de best-sellers (par exemple *Le silence des agneaux* de Thomas Harris avec un personnage intéressant du meurtrier — cannibale et philosophe à la fois, Hannibal Lecter).

En récapitulant, remarquons que le fait de remplacer les monstres surnaturels par les monstres humains est conforme à la tendance générale des jeux littéraires, signalée plus haut, de déconnecter le phénomène, jadis incarné par des figures toujours insolites comme le fantôme ou le vampire, du surnaturel pur — difficile à accepter par le lecteur moderne.

Il faut également remarquer que le nouveau fantastique joue non seulement avec des ingrédients traditionnels du contenu. Certaines techniques d'écritures, caractéristiques du fantastique du XIX<sup>e</sup> siècle, deviennent aussi des éléments de jeux littéraires.

Un lecteur traditionnel du fantastique classique est habitué à ce que la narration prenne souvent forme d'une gradation, c'est-à-dire que les événements soient racontés dans un certain ordre, dès les minimes et, en apparence, sans importance, jusqu'aux plus graves et inquiétants. Cependant, le néofantastique rejette volontiers cette technique afin de créer la sienne, étant son contraire. La technique néofantastique dont nous parlons repose sur un vaste mouvement en arrière et consiste à raconter les événements en commençant par leur fin et en terminant par leur début, ce qui donne souvent une impression de chaos et de désordre. Elle est par exemple utilisée dans la nouvelle *Entropie* de Jean-Pierre Andrevon où elle s'adapte parfaitement à la thématique et au titre du récit. Le mot « entropie » veut dire, du grec, « retour en arrière » et désigne la dégradation de l'énergie qui se traduit par un état de désordre toujours croissant de la matière. En fait, tout le texte, son intrigue, sa narration et même sa forme typographique, incarnent un désordre toujours croissant et déroutant de plus en plus le lecteur. Le héros parfaitement anonyme quitte son bureau, muni de super gadgets techniques inconnus au XX<sup>e</sup> siècle et revient chez lui en profitant d'une voiture turbo capable de se mouvoir dans l'air. Le lecteur est dès le début attaqué par des détails de toutes sortes permettant de situer l'action dans un futur éloigné et indéterminé. Pourtant, le paragraphe suivant du texte obscurcit sa réception : à la télé, le même héros regarde Johnny Hallyday, Claude François, Schubert, Lully, Mozart... vivants. Le journal télévisé évoque des événements actuels, tels la guerre du Golfe, le débarquement en Normandie, la bataille de Verdun ou celle de Waterloo. À cause d'un tel chaos, il est complètement impossible de situer l'action de la nouvelle dans un cadre temporel quelconque. L'alinéa suivant montre le protagoniste en costume de marquis lisant des œuvres de ses contemporains, comme par exemple Rousseau, Voltaire, et se souvenant des événements récents, tels la guerre de cent

ans et les conquêtes de César. Puis, le lecteur retrouve le personnage dans une caverne, sans feu et sans nourriture. La partie typographique qui suit, décrit tout d'abord sa transformation en reptile géant, couvert d'écailles, puis sa métamorphose en un fragment de matière. Le dernier paragraphe évoque le « Big Bang ». Chaque alinéa dérouté le lecteur en présentant une journée de la vie du même héros, mais montré sans cesse dans une époque historique différente, ce qui augmente une impression, de plus en plus croissante, de surprise et de chaos. Tandis que la technique traditionnelle de la gradation sert à créer successivement une tension atteignant son point culminant vers la fin du texte, la technique moderne utilisée par Andrevon contribue à faire naître et à maintenir un désordre, toujours le même, dès le début jusqu'à la fin. C'est pourquoi, il est possible de l'appeler « la technique du désordre ».

Une autre violation de la technique de gradation apporte le récit *Enfant solitaire* de J.-P. Andrevon. La première phrase de la nouvelle contredit aux règles canoniques du fantastique : « Ludovic Janvier prit conscience du phénomène devant la télé » (ANDREVON, J.-P., 1997 : 49). Sans aucune introduction, sans ambiance d'épouvante construite graduellement, le phénomène apparaît *in medias res* dans l'incipit. En quelques phrases suivantes du premier paragraphe, l'auteur révèle la nature et le mode d'agir du phénomène, qui dans un texte du XIX<sup>e</sup> siècle, sont longtemps entourés de mystère et expliqués progressivement. La suite du récit d'Andrevon se réduit à une illustration de ce qui a été déjà annoncé dans l'incipit. Encore une fois, contrairement à la technique de la gradation, l'effet de tension n'est pas le but de l'écrivain. Il semble plutôt qu'en jouant consciemment avec les habitudes des lecteurs, il veuille, dès le début, les surprendre et choquer, au lieu de créer lentement une ambiance insolite. Vu les moyens formels utilisés, il serait juste de nommer cette technique moderne « la technique directe de phrases-chocs » ou bien « la technique de l'incipit avertisseur ».

Le néofantastique remet aussi en question une autre technique, caractéristique pour le fantastique classique, à savoir la technique de l'ambiguïté. Elle se distingue par l'hésitation, pour employer un terme fameux de Tzvetan Todorov. D'après le critique évoqué, la nouvelle fantastique se termine toujours de façon ambiguë, quant à la manière d'interpréter la nature des événements présentés. Le lecteur du fantastique traditionnel hésite donc entre deux interprétations qui coexistent dans le récit : sur-naturelle et rationnelle. Cette hésitation est, selon Todorov, inextricablement liée au fantastique, elle en constitue même la condition *sine qua non*. Pourtant, il est fréquent que le néofantastique procède sans hésitation. Nombreux sont les récits du nouveau fantastique qui finissent par une seule possibilité d'interprétation.

Par exemple le récit *Celui qui pourrissait* de Jean-Pierre Bours n'a qu'une explication des faits relatés, mais elle est révélée dans la dernière phrase du texte, ce qui permet de maintenir un climat d'épouvante dès le début jusqu'à la fin de la nouvelle. Bours raconte deux histoires parallèles : d'un côté, la destinée tragique d'un jeune médecin Jack Davidson souffrant successivement de toutes les maladies d'épiderme possibles qui changent sa vie en enfer ; d'un autre côté, le récit des crimes épouvantables commis par un meurtrier mystérieux à Londres du XIX<sup>e</sup> siècle. C'est l'excipit du texte qui unit ces deux intrigues : les piétons qui retrouvent le cadavre de Jack Davidson, près d'un corps massacré d'une des victimes du tueur en série, constatent : « Qu'est-ce que c'est que cette horreur ? Voilà quelle fut la seule épitaphe de Jack l'Eventreur, mon bon monsieur » (BOURS, J.-P., 1977 : 28). Il est évident, sans aucune ambiguïté, que le récit constitue une histoire alternative des meurtres de Jack l'Eventreur.

De même, la nouvelle *La veuve* de Jean-Pierre Andrevon possède une seule, surnaturelle, interprétation. Comme dans le cas précédent, elle n'est révélée qu'au dénouement du récit. Le héros, follement amoureux de la belle Léonora, une veuve de fraîche date encore, se décide à l'épouser, bien que certaines des coutumes de sa bien-aimée l'inquiètent. La nuit de noces, tous les mystères de sa femme trouvent une explication étrange. Léonora se déshabille devant son mari, à la fin elle ôte ses deux gants noirs dont elle ne se sépare jamais et le héros comprend enfin, hélas trop tard, pourquoi elle ne mange rien — car elle préfère une autre source de nourriture : la chair humaine qu'elle déchire à l'aide de ses longs ongles aiguisés comme des poignards. Le sort du nouveau marié ainsi que de tous les maris défunts de Léonora ne fait pas de doute pour le lecteur qui n'est aucunement obligé de choisir entre le réel et le surnaturel car il existe seulement une explication insolite d'événements. La technique de l'ambiguïté n'est donc pas un ingrédient nécessaire du nouveau fantastique qui, sans imiter servilement le fantastique traditionnel, élabore toujours ses propres formules.

En concluant, nous pouvons constater que le nouveau fantastique joue volontiers avec le fantastique du XIX<sup>e</sup> siècle, genre qui, par sa codification, se prête facilement à un tel jeu. Parmi les moyens du jeu les plus récurrents au niveau du contenu, nous avons reconnu un procédé de déconnecter des figures et des motifs traditionnellement anxiogènes du surnaturel pur, entre autres par l'humour noir, et une tendance de leur conférer un aspect plus symbolique, psychologique ou bien social. Au niveau formel, les techniques traditionnelles d'écriture (« techniques : de la gradation, de l'ambiguïté ») sont souvent remplacées par les formules modernes (« techniques : du désordre, directe des phrases-chocs »), produisant non seulement la peur, mais aussi choc, surprise, étonnement, enfin effet ludique.

Grâce à tous ces aspects, le néofantastique se présente avant tout comme un jeu littéraire, un clin d'œil, un peu ironique, de l'auteur envers un lecteur moderne, capable de retrouver dans un texte des éléments ludiques et d'en tirer un plaisir de lecture.

## Bibliographie

- ANDREVON, Jean-Pierre, 1997 : *Fins d'après-midi*. Paris, Édition de la voûte.
- BACHELARD, Gaston, 1957 : *La poétique de l'espace*. Paris, PUF.
- BAKHTINE, Mikhaïl, 1978 : « Formes du temps et du chronotope dans le roman ». In : *Esthétique et théorie du roman*. Paris, Gallimard.
- BENSON, Stéphanie, 2002 : *Bleu, Blanc, Sang*. Paris, Fleuve Noir.
- BOURS, Jean-Pierre, 1977 : *Celui qui pourrissait*. Verviers, Marabout.
- CAILLOIS, Roger, 1965 : *Au cœur du fantastique*. Paris, Gallimard.
- KARNAUCH, Rémi, 1980 : *L'oreille contre les murs*. Paris, Denoël.
- MALRIEU, J., 1992 : *Le fantastique*. Paris, Hachette.
- PELOT, Pierre, 1997 : *Duz*. Paris, Fleuve Noir.
- RÉMY, Ada et Yves, 1998 : *Les soldats de la mer*. Paris, Fleuve Noir.
- SCARBOROUGH, D., 1959 : *The supernatural in modern English fiction*. London, Golancz.
- TODOROV, Tzvetan, 1978 : *Introduction à la littérature fantastique*. Paris, Seuil.
- VAX, Louis, 1965 : *La séduction de l'étrange*. Paris, PUF.
- WANDZIOCH, Magdalena, 2001 : *Nouvelles fantastiques au XIX<sup>e</sup> siècle : jeu avec la peur*. Katowice, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.